

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan di lapangan yang telah dianalisis oleh peneliti dan dikaji dengan berbagai literatur, dapat dikemukakan bahwa tingkat kelayakan multimedia interaktif pada materi sistem pencernaan manusia bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI semester genap dapat di masukkan ke dalam kategori baik dan layak digunakan dalam pembelajaran baik dalam aspek media maupun aspek pedagogik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis lembar observasi yang menunjukkan nilai persentase aspek media yaitu 63,4% berada pada kategori baik dan aspek pedagogik bernilai 65,5% berada pada kategori baik pula. Nilai total dari kedua aspek tersebut yaitu 64,5% dan melewati standar tingkat kelayakan multimedia interaktif ( $\geq 61\%$ ).

Hasil respon siswa dan guru pun selaras dengan hasil lembar observasi, sebagian besar siswa sangat setuju pada aspek pembelajaran dengan perolehan nilai persentase 76,2%, dan memberikan respon setuju pada aspek standar isi dan aspek media dengan perolehan nilai persentase masing-masing sebesar 64,7% dan 71,7%. Kedua guru yang menggunakan multimedia interaktif dalam pengajaran biologi merespon sangat setuju pada aspek pembelajaran dan aspek standar isi dengan persentase 93,3% dan 85,5% sedangkan pada aspek media kedua guru tersebut menunjukkan respon setuju dengan persentase 73%.

#### **B. Rekomendasi**

Disamping tingkat kelayakan yang tergolong ke dalam kategori baik dari penggunaan multimedia interaktif, di lapangan penulis masih melihat beberapa hal negatif yang sifatnya mendasar dan perlu diperhatikan solusinya. Maka rekomendasi yang dapat disampaikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini terdapat beberapa kekurangan, diantaranya tidak terdapat *background* dan tujuan pembelajaran, serta masih lemahnya kriteria

kelayakan multimedia interaktif yang ideal pada beberapa indikator seperti dokumentasi. Hal ini tidak berarti multimedia ini tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan multimedia ini dan melengkapinya dengan media-media lainnya sehingga konsep-konsep yang tercakup dalam kurikulum dapat tersampaikan materi secara tuntas. Misalnya di dalam multimedia interaktif ini tidak terdapat konsep tentang penyakit dan kelainan pada sistem pencernaan manusia, maka guru dapat menggunakan media lain untuk melengkapinya.

2. Dalam implementasinya, penggunaan multimedia interaktif ini digunakan di ruang labolatorium biologi dengan fasilitas satu buah laptop, layar/LCD, infokus dan *speaker*. Multimedia interaktif terintegrasi dengan sarana dan prasarana sekolah. Pembelajaran yang efektif hendaknya didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai sehingga memberikan kenyamanan belajar pada peserta didik. Ketersediaan ruang multimedia interaktif dengan *supporting hardware* seperti tersedianya laptop/komputer untuk setiap siswa agar lebih meningkatkan interaktifitasnya, *speaker* dengan kualitas yang bagus agar dapat didengar oleh seluruh siswa, infokus dengan kondisi yang tahan lama sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran serta ketepatan peletakan layar/LCD yang dapat dilihat dari berbagai sisi akan lebih mendukung jalannya proses belajar mengajar.
3. Di dalam multimedia interaktif ini, hampir semua bagian layar (*screen*) didominasi oleh teks. Bagi pengembang dan pembuat media pembelajaran, hendaknya memperhatikan perbandingan teks, visual (gambar, video, animasi) dan audio. Dalam hal ini porsi dari teks, visual dan audio dalam sebuah multimedia harus seproporsial mungkin dengan lebih menonjolkan aspek visual didukung oleh audio yang tepat dan porsi teks yang paling sedikit dibanding dengan aspek lainnya. Penggunaan teks dalam multimedia yang baik adalah tidak lebih dari setengah layar agar multimedia tersebut lebih menarik dan tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa. Ukuran teks pun perlu diperhatikan agar dapat terbaca dari berbagai posisi

tempat duduk siswa. Minimal ukuran huruf yang digunakan sebesar 24 pt untuk multimedia yang digunakan di kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

4. Penelitian ini mengadaptasi beberapa aspek dari dua sumber berbeda. Untuk penelitian selanjutnya, analisis tingkat kelayakan multimedia interaktif hendaknya dapat menggunakan berbagai aspek dalam menganalisis suatu multimedia interaktif, terutama aspek-aspek yang belum digunakan dalam penelitian ini misalnya aspek perasaan umum dan aspek rekayasa software sehingga hasilnya lebih lengkap khususnya bila analisis ini digunakan dari bidang keilmuan teknologi informasi dan komunikasi.
5. Idealnya efektivitas suatu media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, namun penelitian ini hanya terfokuskan untuk menilai kelayakan multimedia interaktif dengan menggunakan kriteria-kriteria penilaian yang telah ada. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengukur efektivitas media pembelajaran dari hasil belajar siswa sebagai bahan evaluasi dari keefektifan media tersebut untuk memperkuat penilaian aspek pedagogiknya.